

NUEVA ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL: EL PHOTOSHOOT.

NEW STRATEGY FOR TEACHING THE AUDIOVISUAL LANGUAGE: THE PHOTOSHOOT.

Miguel Santesmases Navarro de Palencia

Profesor Asociado

Universidad Camilo José Cela.

Calle de Almagro, 5, Madrid (España) 28010.

Universidad Carlos III de Madrid.

Calle Madrid, 133, Getafe, Madrid (España) 28008.

Email: miguelsantesmases@yahoo.es

Resumen

En los rodajes de publicidad se usa una herramienta que, aplicada a la didáctica del lenguaje audiovisual, resulta muy útil: el photoshoot. Se trata de una presentación de los planos del spot en el que, en vez de usar un storyboard, se usan fotografías similares a los planos que deberán rodarse. En esta comunicación analizo sus valores y ventajas como estrategia docente.

La enseñanza de los diversos modos de desglosar en planos una secuencia tiene siempre la dificultad de tener que utilizar imágenes en video o dibujos del storyboard. Utilizando el photoshoot, que se realiza con una cámara de fotos en las mismas localizaciones durante la preproducción, los alumnos pueden previsualizar más fácilmente sus ideas y presentarlas en clase.

Mediante el photoshoot, que he introducido con estos fines desde hace cinco años en la Universidad Carlos III, aprenden a distinguir y utilizar los diversos elementos a tener en cuenta al planificar una escena: el tamaño de plano, la posición y altura de cámara, la óptica, pero también el decorado y su luz natural. Gracias a las fotografías del photoshoot, alumnos y profesor pueden evaluar juntos diferentes opciones antes del rodaje.

Abstract

On the publicity shootings, it is used a tool that, applied to the teaching of audio-visual language can be very helpful: the photoshoot. It is a presentation of the shots of the spot that, instead of using a storyboard, utilizes pictures similar to the shot that are to be shoot. In this article I analyse the strengths and advantages of this tool as a learning strategy. Teaching the different ways to make the decoupage of the shots of sequence has always this problem, you have to show videos or drawings of the storyboard. Using a photoshoot, made with a photography camera in the same locations during preproduction, the students can pre-visualize easily their ideas and present them in the classroom for discussion.

Through this tool, that I have been using in my classes at University Carlos III of Madrid, five years since, they learn to distinguish and to utilize the different elements you have to take into account when doing the shooting plan of a scene: the shot size,

the vantage point, the camera height, the optics, but also to know the set and its natural light. Thanks to the photographs of the photoshoot, students and teacher can analyse different options before the shooting.

Palabras clave

Cine - Ficción - Preproducción - Rodaje - Puesta en Escena

Keywords

Film, Fiction, Preproduction, Shooting, Staging

1. INTRODUCCIÓN Y MARCO TEÓRICO

Uno de los mayores problemas a los que se enfrenta la enseñanza del lenguaje cinematográfico es inherente a ese medio: "la oportunidad de depurar y revisar la obra a medida que se crea, [es] difícil de poner en práctica debido a la complejidad de la producción cinematográfica" (Katz, 2000: 5).

La enseñanza de las posibilidades de ese lenguaje, los diversos modos de desglosar en planos una secuencia, suele comenzar por el uso de imágenes en video, secuencias de películas ejemplares. Para su estudio, en las clases solemos analizar escenas, a menudo utilizando algunos de sus fotogramas a modo de fotografías que representan los diversos planos. El objetivo es preparar al alumno para que sea capaz tanto de valorar el trabajo de un director como de llegar a hacer él ese trabajo, hacer su propio desglose de una escena a partir de un guion, los planos que para él la componen y la cuentan. Pero cuando les llega el momento de generar sus propios desgloses de las secuencias que deben rodar, los alumnos a menudo se encuentran con el gran problema del cine ya mencionado, o no tienen herramienta para hacerlo (en la preproducción) o cuando las tienen (en el rodaje) ya no hay tiempo para la prueba ni el error.

En los cursos de cine, valoramos las imágenes tanto por su contenido narrativo, como por lo que Víctor Perkins en su texto clave "El lenguaje del cine" (1978) denomina *expresividad*, todo eso que en un plano no es información pero le añade algo. Los alumnos, mediante el *photoshoot*, son invitados desde muy pronto a generar sus propias imágenes y a valorarlas. Utilizando el *photoshoot*, que se realiza con una cámara de fotos en las mismas localizaciones durante la preproducción, los alumnos desarrollan esas capacidades, ya que les permite previsualizar más fácilmente sus ideas.

En las clases, siempre tenemos el problema de valorar aquello que el aprendiz de cineasta ha imaginado, lo que llamamos visualización, imágenes mentales de aquello que se pretende rodar, como cuando un deportista se imagina a sí mismo ejecutando algo a la perfección (el ejemplo es de Katz, 2000). Tal como menciona Centeno (2013) siguiendo a Noel Burch, en esta fase del aprendizaje el alumno llega a un punto en el que se encuentra con que debe utilizar "toda su concentración para desenvolverse con esa nueva habilidad" que pretende adquirir. Mi experiencia me ha demostrado que el mejor medio para ello es el uso de una secuencia ordenada de fotografías.

1.1. Herramientas tradicionales de Preproducción

Un vez redactado el guión, durante la preproducción o preparación del rodaje, el cineasta o aspirante a ello se enfrenta siempre al dilema, como menciona Katz, de "cuales son los planos que finalmente contarán la historia" (2000: 5). Tradicionalmente se han usado diversas herramientas para permitir al director imaginar posibles soluciones a este dilema y comunicarlas a su equipo para poder ejecutarlas. Las más conocidas son el guion técnico, una lista escrita de los planos por orden con su descripción detallada del contenido, y el *storyboard*, más o menos lo mismo que lo anterior pero en formato dibujo.

Se trata en todo caso de elegir o utilizar una herramienta que sirva tanto para evaluar diversas opciones como para comunicar la manera definitiva de rodar la secuencia al equipo que vaya a colaborar en ello. El *photoshoot* es una herramienta reciente que, en mi opinión, para fines educativos cumple esa función de un modo mucho mejor que cualquiera de los métodos anteriores.

1.2. El *Photoshoot*

El concepto de *photoshoot* viene de la fotografía y se refiere a una sesión fotográfica, al conjunto de fotografías obtenidas en una sesión. De ahí pasó a la publicidad, para indicar un conjunto de fotografías que representan o sugieren los planos de los que está compuesto el spot. Al estar compuesto por fotografías, es mucho más concreto que un dibujo. Además, al ser generalmente presentadas simultáneamente en una gran página tamaño A3, sugieren un estilo, un look para la pieza.

Su uso en las clases de lenguaje cinematográfico no es tan reciente. Cuando yo era estudiante de cine, en los años 80, Miguel Picazo usaba en sus clases las diapositivas, y nos invitaba a contar a través de esas imágenes fijas nuestras pequeñas historias. Lo que sí ha cambiado es que la tecnología digital ha traído nuevas cámaras, las DSLR y nuevas maneras de manipular fácilmente las imágenes que producen.

2. BREVE HISTORIA DE LAS CÁMARAS DSLR

La tecnología audiovisual ha sufrido una inmensa transformación los últimos 15 años. Una de las más relevantes ha sido la aparición de las cámaras DSLR, ("digital single lens reflex"), las cámaras réflex digitales de focal simple. Como dice Richard Lancaster en su libro sobre el uso de estas cámaras en los rodajes cinematográficos, "No ha habido nada parecido a esto en la historia del cine" (Lancaster, 2011: 40)

Las primeras cámaras fotográficas digitales no tenían un visor electrónico capaz de mostrar lo mismo que podía verse a través del objetivo. El concepto DSLR, destinadas al uso fotográfico, se basaba inicialmente en eso, en ver por el visor óptico lo mismo que iba a ser registrado por el sensor, como ocurría en las cámaras réflex tradicionales. Los ingenieros de Nikon y Canon buscaron la manera de satisfacer esa nueva demanda: ver en la pantalla de la cámara ("en directo" o simultáneamente) lo que podía verse en el visor, y al conseguirlo, casi sin darse cuenta crearon las bases para la nueva era de la imagen móvil digital. Se dieron cuenta de que, si eran capaces de generar a partir del sensor una señal de video que pudiera ser vista en una pantalla, esa señal podía ser

grabada, y así estas nuevas cámaras pudieron desde ese momento servir tanto para hacer fotos como para grabar videos.

Aunque la primera cámara fotográfica capaz de grabar video fue la Nikon D90 en 2008 (Nuska, 2015: 5), fue la Canon 5D Mark II, aparecida también ese año, la que cambió el panorama completamente. A base de modificaciones del firmware de la cámara, al principio solicitadas por los usuarios de la cámara, entre los que me encontraba yo, los ingenieros consiguieron que la cámara grabara imágenes en HD, o sea en 1920 x 1080 píxeles, con todas las ventajas de las ópticas fotográficas.

La aparición de estas cámaras trajo al cine, no solo al de bajo presupuesto, algo al alcance solo de los fotógrafos, la posibilidad de utilizar lentes diversas con el mismo cuerpo. También enriqueció el arsenal de posibilidades fotográficas, al permitirle controlar la profundidad de campo o el color de un modo desconocido hasta entonces en las cámaras de video que precedieron a su aparición. Claro que existían ya entonces en cámaras de cine digitales, como la *Vipper* que Michael Mann usó para el rodaje de "Colateral" en 2004, pero eran mucho más caras. La revolución de las DSLR, tiene que ver sobre todo con su precio, con la posibilidad que dio a muchos cineastas de acceder a un mundo, el cine digital, hasta entonces vedado para ellos.

A los efectos de este artículo, lo que es relevante es que se produjo una confluencia entre la Fotografía y el Cine (Digital), que nunca antes se había producido, la misma cámara servía para las dos cosas, lo que ponía en evidencia lo mucho que ambos medios tenían en común en cuanto a su tecnología. Si la cámara que vas a usar en el rodaje, es también tu cámara de fotos. Si las ópticas que vas a usar para rodar tus planos son las mismas que usas para tus fotos. ¿Por que no usar esa cámara para preparar el rodaje?

2.1. DSLR y docencia universitaria

En mis clases de estos últimos años, he comprobado que cada vez más alumnos tienen su propia cámara de fotos digital, generalmente una DSLR. En muchos casos, ellos proponen utilizar esas cámaras para hacer las prácticas, para rodar los planos de los que se componen los ejercicios de clase. Esto me llevó a utilizar esas cámaras tanto para las prácticas como para prepararlas. La herramienta para esto último es el *photoshoot*.

3. LA UTILIZACION DEL *PHOTOSHOOT* EN LA PRACTICA

El método de trabajo suele consistir en tener en la cabeza o por escrito una primera lista de los planos que vas a usar o podrías usar en una secuencia dada, una especie de Guión Técnico en borrador. Con el, el realizador o cineasta visita la localización, si es posible con los actores que van a participar en ella, y hace un primer ensayo en el que trata de averiguar cuáles son los movimientos lógicos de los actores (y la cámara) en la secuencia y desde donde deberían ser rodados. Es su primer intento de cuadrar aquello que lleva en la cabeza con la realidad del lugar. Podemos llamar a esto un borrador de la puesta en escena, aunque este término es mucho más complejo e incluye muchos otros elementos (para una introducción a este asunto ver Gibbs 2006, pág. 5-26).

De cada plano imaginado o visualizado en la localización como posible, se realiza una fotografía, intentando que sea lo más parecida a lo que se busca, teniendo en cuenta por ejemplo la óptica que se está utilizando.

Con todas estas fotos, en su casa, el cineasta y su equipo (o el grupo de trabajo al que pertenece) componen la secuencia. en una sola gran pagina o en varias. Coloca su planos unos al lado de otros, para comprobar su relación y su eficacia a la hora de narrar los hechos contenidos en la secuencia del modo o estilo deseado.

El resultado es una o varias paginas llenas de imágenes y anotaciones complementarias que el alumno o cineasta puede usar para explicar, en clase por ejemplo, cual es su planificación de la secuencia.

4. VENTAJAS DEL USO EN CLASE DE *PHOTOSHOOT*

Algunas de las ventajas asociadas al uso de *photoshoot* son inherentes a el, como veremos. Pero se hacen especialmente relevantes cuando lo estamos usando para entrenar a un alumno en el conjunto de variables a su alcance a la hora, tanto de fijar las variables de un plano dado, como de decidir cuales son los planos que de los que se compone la secuencia a rodar.

Las ventajas pueden dividirse par su estudio entre las correspondientes a al imagen aislada que compone un plano dado, y las que vienen de poder colocar una imagen al lado de las otras para analizar su efecto de conjunto.

4.1. Variables del plano

Un plano viene definido inicialmente por su tamaño, y solemos decir que solo hay tres posibilidades, (primer plano, plano medio y plano general), que engloban todas las demás. Si se tiene la opción de hacer las fotografías por ejemplo de un determinado instante de la secuencia, tanto en plano medio como en primer plano, se puede luego, en el trabajo de casa, poniéndoles al lado de los planos que le preceden y le siguen, decidir cual es el tamaño que más conviene.

Además, las imágenes generadas con las cámaras digitales tienen asociadas a ellas un pequeño archivo denominado "metadata", en el que incluyen todas las variables utilizadas a la hora de tomar esa imagen. Esto incluye el día y la hora (y más recientemente las coordenadas GPS). Pero incluye también las variables fotográficas como la velocidad, el diafragma y, la más relevante para este artículo, la óptica. Todas estas variables las muestra cualquier programa de tratamiento de imágenes, como Adobe Bridge o Lightroom.

Así que, el alumno o cineasta, que está trabajando en su casa con esas primeras imágenes (que se parecen mucho a fotogramas de su futura película), puede saber cual es la óptica con la que esa imagen fue y será tomada si decide usarla.

4.2. El uso del software de tratamiento de imágenes

Los programas de tratamiento de imágenes asociados a esta tecnología digital permiten muchísimas alteraciones, que pueden ser usadas para explorar la secuencia. La primera es su capacidad de reencuadrar una imagen. Esto puede ser muy útil para estudiar y decidir el formato de las imágenes, (la "forma" o proporción del rectángulo).

Ya que una fotografía puede ser reencuadrada fácilmente, puede estudiarse en detalle el tamaño del plano, también su composición, y el aire o espacio negativo que se quiere dejar al rededor de las figuras.

También puede analizar las implicaciones de rodar a una determinada hora del día, fijándose por ejemplo en las sombras que aparecen en sus imágenes pero también en el diafragma utilizado, que también forma parte del metada.

En general, al verse obligado a utilizar un programa de tratamiento de imágenes para manipular sus fotos, el aspirante a cineasta puede utilizar todas las ventajas que estos potentes programas añaden a la fotografía digital, invitándole a explorar las posibilidad del tratamiento de color o el contraste, por mencionar algunas de ellas. Las lista de posibilidades es inmensa.

4.3. Los planos de una secuencia

Al colocar lo que ha decidido que serán sus planos más o menos definitivos unos a lado de los otros, el aprendiz de cineasta y su grupo de trabajo pueden empezar a ver el efecto de conjunto de la secuencia. Pueden evaluar cuantos planos la componen y cuales son las posiciones de cámara a utilizar. Pueden también probar a eliminar algunos planos o a añadir otros. O cambiar un plano de sitio Y pueden empezar a hacerse una idea de cual es el aspecto de la película, lo que en publicidad se denomina "look and feel", para referirse a esa sensación visual que se desprende de una imagen o conjunto de ellas.

El lenguaje del cine se hace visible claramente para el aspirante a cineasta al hacer este ejercicio.

5. CONCLUSIONES

En la practica de un rodaje de un largometraje, que puede constar de mil planos o más, se hace difícil o casi imposible hacer todo lo mencionado aquí para cada secuencia. Pero las practicas de clase constan de muy pocos planos, y eso lo hace posible, y además creo haber demostrado aquí que muy recomendable.

Al considerar al *photoshoot* una herramienta obligatoria, el alumno se ve empujado a descubrir sus posibilidades. Trabajando en su casa con las imágenes, solo o con su grupo de clase, comprende que tiene en su mano posibilidades muy diversas a la hora de elegir cuales son los planos que contaran su pequeña historia. Y aprende a seleccionar las que mejor le funcionan para los fines que se ha propuesto. Haciendo pruebas, y visualizando y reflexionando sobre sus intenciones, descubre además la cantidad de

tiempo que hace falta para preparar un rodaje, tiempo del que es imposible disponer el día que se rueda, en el que se piden decisiones rápidas e ideas claras.

Al utilizar para realizar el Photoshoot una cámara DSLR, el alumno se familiariza con el proceso de producción cinematográfica, pero también con esta nueva tecnología y su software asociado, una destreza básica en el mundo audiovisual actual.

Referencias bibliográficas

Centeno, M. (2013). Diseño para la accesibilidad y gamificación : proyecto neorom.

Gibbs, J. (2002). *Mise-en-scène: Film Style and Interpretation*. London: Wallflower.

Katz, S. D., & Heras, M. (2000). *Plano a plano: de la idea a la pantalla*. Plot.

Lancaster, K. (2011). *DSLR Cinema*. Focal Press.

Nuska, P. (2015). *DSLR Video and its impact*.

Perkins, V. F. (1976). *El lenguaje del cine*. Madrid: Fundamentos.

Anexo

Se incluye aquí, a modo de ejemplo, el *photoshoot* elaborado para la preparación y presentación a la ONCE del cortometraje publicitario "*Los colores de las flores*", realizado en 2010.

Título: "Los colores de las flores"

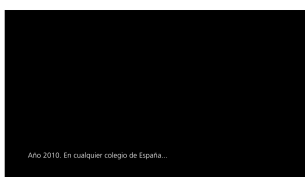
Realizador: Miguel Santesmases

Guión: Santiago Elena

Productora: Bosalay / Agencia: JWT- Delvico / Cliente: ONCE

Este cortometraje recibió el Premio al Mejor Spot en El Festival de Publicidad Social "Publifestival 2011" y el Premio al mejor spot sin ánimo de lucro en el festival "El Chupete" 2011. Recientemente ha sido galardonado en Francia con el Premio ERDF en el "Festival Tres Court 2016".

El video está disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=BhheUpOB640>



1. SÚPER: Año 2010.
En cualquier colegio de España



2. SONIDO: tiza en pizarra



3. Diego escucha
No vemos sus ojos



4. PG. Maestra se gira
"Silencio niños vamos a ver..."



5. MAESTRA (OFF):
"Los colores de las flores"



6. Diego pensativo
SONIDO: Timbre



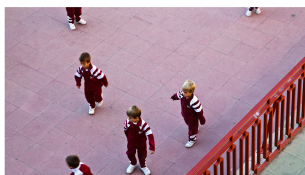
7. PG lateral
Todos se ponen en pie



10. Un amigo coge a Diego de la
mano. Vemos que es ciego.



8. El recreo.



9. Detalle recreo



10. Diego y su amigo juegan



11. Amigo: "¿Y cómo vas a hacer
la redacción?" / Conversan



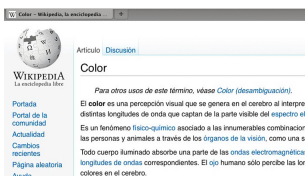
12. Diego se rie, se levanta y
se va



13. Buscando en Google / JAWS



14. La maestra navega con él



15. JAWS: "El color es una per-
cepción visual..."



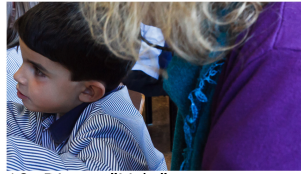
16. Diego: "¿Fotoqué?"



17. Diego lee braille



18. Profesora: "Diego yo podría darte una respuesta, pero..."



19. Diego: "Vale"



20. PG. Salida colegio. Entre la gente, Diego sale con su padre.



21. Diego y su padre caminan hacia cámara



Padre: "Menuda pregunta: cómo son los colores de las flores..."



22. Llegan a casa. Padre: "Pues a ver cómo sales de esta"



23. Diego asiente. Escucha una abeja y la busca.



24. Diego y su padre se alejan de cámara y entran en el portal



25. Diego en pijama. Su padre lee: "Y el pajarito le dijo..."



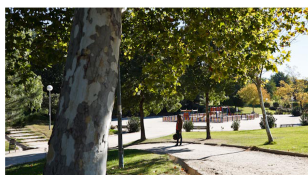
26. Diego: "Repite eso, papá."



27. Diego va al cole con su madre. Diego se para.



28. Diego escuchando un pájaro.



29. Diego viene hacia su madre. Diego: "Corre mamá, que..."



30. Diego pasa de sus amigos y entra en su clase.



31. Diego está solo en la clase. Escribe en su máquina.



32. Diego escribe acelerado.



33. Sigue escribiendo.



34. Luisito lee su redacción...



35. ... mientras, Diego termina su redacción.



36. Maestra: "Muy bien Luisito, ¿ahora quién quiere salir?"



37. Todos los niños levantan la mano. Maestra: "Vamos, Diego"



38. Diego: "Las flores son de color pajarito..."



CRÉDITOS FINALES



El estudio de Inclusión Educativa de la ONU
ha concluido que como Diego, el 30% de los niños
de España pueden estar a cualquier costo.



Alrededor de 100 niños en España son como
Diego. Igual que Diego.